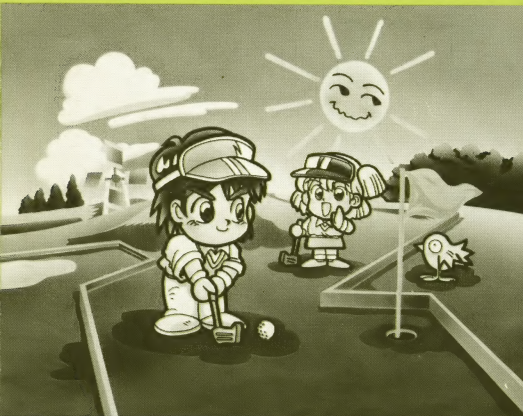


任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY



ミニ・ゴルフ

とりあつかいせつめいしよ  
**取扱説明書**

WAV-Q6-11

# ようこそ、ミニ・パットへ……♡

あざ 鮮やかなグリーンの上でピクニック感  
かく きらく 覚で気楽にゴルフ気分が味わえちゃう。そう、  
きみ し パターゴルフって君も知っているよね。気の合  
とも う友だちや、素敵<sup>すてき</sup>なガールフレンド・ボーイフ  
レンドと芝生の上で楽しくプレイ！ボールがカ  
お ップに落ちた時の快感<sup>かいかん</sup>といったらたまらない。  
きみ そこで君たちに、新しいとっても素敵<sup>すてき</sup>なコース  
を<sup>しょうかい</sup>ご紹介いたします。「ミニ・パット」、これが  
このコースの名前<sup>なまえ</sup>です。かわいいでしょう？！

でも、カンタンだなんてバカにしちゃいけない。  
び みょう 微妙なグリーンのアングレーション<sup>き ふく</sup>（起伏）  
はもちろん、あつと驚<sup>おどろ</sup>くいろんな奇抜<sup>き ばつ</sup>な仕掛<sup>し かけ</sup>が  
ま 待ちかまえているんだ。君がパターゴルフを1  
ど 度でもプレイしたことがあるなら絶対挑戦<sup>ぜったいちょうせん</sup>して  
みる価値<sup>か ち</sup>ありだよ。もちろん  
「ミニ・パット」がはじめて  
という君にもトレーニングモ  
ードでじっくり練習<sup>れんしゅう</sup>なんてこ  
ともできる親切<sup>しんせつ</sup>さだ。なには  
ともあれコースに出てみよう!!



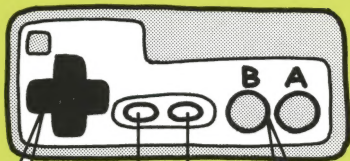
# もくじ

♣コントローラーの使い方 <sup>つか かた</sup> .....	3
♣ゲームの準備 <sup>じゅん び</sup> .....	4
♣ゲームモードは2種類 <sup>しゅるい</sup> .....	5
♣メイン画面の見方 <sup>が めん み かた</sup> .....	7
♣さあ、いよいよ本番(PLAY) <sup>ほんばん</sup> .....	8
♣トレーニングで練習してみよう(TRAINING) <sup>れんしゅう</sup> .....	12
♣スコアボードの見方 <sup>み かた</sup> .....	15
♣パットのし方 <sup>かた</sup> .....	16
♣ギブアップ.....	18

## まも ちゅう い じ こう 守ってほしい注意事項

- ①精密機器<sup>せいみつ き</sup>ですので、極端<sup>きょくたん</sup>な温度条件<sup>おん ど じょうけん</sup>下での使用<sup>しよう</sup>や保管<sup>ほ かん</sup>および、強いショック<sup>しよく</sup>を避けてください。
- ②端子部分<sup>たん し ぶ ぶん</sup>に手を触れたり、水<sup>みづ</sup>にぬらすなど絶対<sup>ぜったい</sup>によごさないでください。
- ③シンナー・ペンジン・アルコール類<sup>るい</sup>の揮発油<sup>き ぱつ ゆ</sup>では、ふかないでください。
- ④カセット交換<sup>こうかん</sup>の際<sup>さい</sup>、必ず電源<sup>でんげん</sup>をお切り<sup>き</sup>ください。
- ⑤健康<sup>けんこう</sup>のためテレビ画面<sup>が めん</sup>からできるだけ離<sup>はな</sup>れてください。また、長時間<sup>ちやう じ かん</sup>ゲームをすることは、休憩<sup>きゅうけい</sup>をするようにしましょう。
- ⑥ご使用<sup>しようご</sup>後はACアダプタ<sup>かなら</sup>をコンセント<sup>ぬ</sup>から必ず抜いておいてください。

# ■コントローラーの使い方



## +ボタン

- 上下・左右 / “+”  
カーソルの移動
- 左右 / ホール選択

## START SELECT

## Bボタン

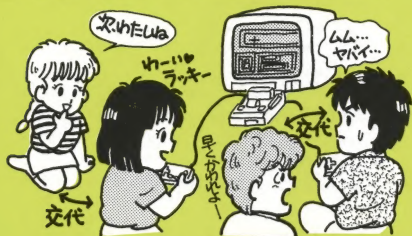
- キャンセル

## Aボタン

- 項目の決定、  
パット、次の  
ホールへ進む。

このミニ・パットは1人～4人まで、コントローラーのⅠ・Ⅱを使い分けながら手軽に遊ぶことができます。

- 外付ジョイスティックはご使用になれません。



Mini-Putt

さあ、ミニパットを  
はじ  
始めよう!!



## ■ ゲームの準備



ファミリーコンピュータ本体  
に「ミニ・パット」のロム・  
カセットを正しく差し込み、  
電源を入れてください。すぐ  
にタイトル画面が始まります。



タイトル画面になったらAボ  
タンもしくはスタートボタン  
を押してください。ゲームモ  
ード選択画面になります。

## ■ゲームモードは2種類

この「ミニ・パット」には次の2つのゲームモードがあります。

### ★STROKE (ストロークプレイ)

各ホールの規定打数(パー数)を基準としてそれより  
いかに少ない打数で終了できるかを競います。規定  
打数より少なければ「アンダー」、多ければ「オーバ  
ー」といい、ゴルフと同じようにアンダー(-)のほ  
うが良いスコアとなります。最終的には9ホールす  
べての合計で勝ち負けを決めます。



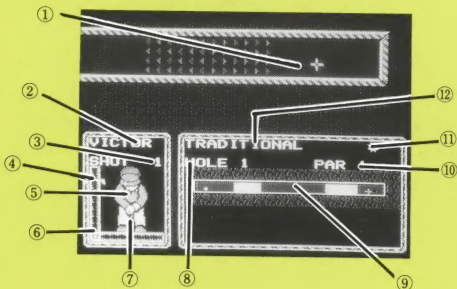


スキズ  
★SKINS (スキズマツチ)

ストロークが規定打数のトータルスコアを競うのに  
たいして、スキズマツチは複数で対戦し、各ホー  
ルごとに打数の少ない方を勝ちとします。そして勝  
ったホールに設定してある賞金を獲得し、賞金の合  
計を競う方法です。



# がめん みかた ■メイン画面の見方



① カーソル

② 登録ネーム(名前)  
とうろく なまえ

③ 現在プレー中のプレーヤーのバット回数  
げんざい ちゅうの プレーヤーの バット かいすう

④ バッティングゲージ

⑤ プレーヤー

⑥ 基準ライン  
きじん

⑦ ベストバッティング位置  
い ち

⑧ ホールNoもしくはホール名  
ホール かいすう

⑨ ホールの全景  
ぜんけい

⑩ ホールの規定打数  
きぎてい だすう

⑪ 天気マーク ⑫ コース名  
てん き めい





■ さあ、いよいよ本番。  
プレイ  
(PLAY)

- ☆ 操作は<sup>そう さ</sup>十字キーの<sup>じょう げ</sup>上下または<sup>さ ゆう</sup>左右で<sup>い どう</sup>カーソルを移動させ<sup>かくこうもく</sup>各項目を選び、<sup>えら</sup>Aボタンで<sup>けってい</sup>決定してください。  
Bボタンはキャンセルです。(すべて<sup>けってい</sup>決定するとキャンセルはできなくなります)

● STROKE (ストロークプレイの場合)  
.....

- ① <sup>じょう げ</sup>十字キー上下で<sup>ストローク</sup>カーソルを"STROKE"に<sup>あ</sup>合わせてAボタン<sup>お</sup>を押します。



- ② <sup>なんにん</sup>何人で<sup>き</sup>プレイするかを決めます。ストロークプレイの場合、<sup>ば あい</sup>4人<sup>にん</sup>までプレイすることができます。



③ここで“PLAY”を選んでAボタンを押すと試合モードになります。

④コースの種類を選びます。



③ ● TRADITIONAL

ミニバットの基本コース。ここを楽にプレイ出来れば、ほかのコースはその応用で攻略できる。

● DELUXE

トラディショナルが初級ならデラックスは中級者用。より微妙なバッティングタッチが要求される。

● CHALLENGE

ここでは最高のバッティング技術とセンスが要求される、上級者のコース。アンダーは難しい。

● CLASSIC

ほかの3つとは違って、遊び心がいっぱいの仕掛けが待っているととてもユニークなコース。難しさは中の上ってとこかな。

⑤各プレイヤーの条件を決めます。

● プレーヤーの男女別を決めます。

MALE……男 FEMALE……女

※男女の違いは画面のグラフィックだけで、パワー、テクニックに違いはありません。



●名前を登録します。

カーソルを“NAME”に合わせAボタンを押して、アルファベットの画面を出します。

✚キー上下・左右でアルファベットを選びAボタンで入力。  
最後に“END”を選んでAボタンで入力終わり。

●コントローラーを選びます。

PAD1……コントローラーⅠ  
PAD2……コントローラーⅡ



⑥天気を選びます。

おおむね選んだ天気の状態  
でプレイできます。



☆⑤はプレイヤーの人数分だけそれぞれに行います。  
すべてを決定すると試合がはじまります。

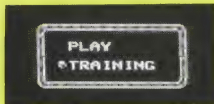
●SKINS (スキンスマッチの場合)

①✚キー上下でカーソルを  
“SKINS”に合わせてA  
ボタンを押します。



②何人でプレイするかを決めます。ストロークプレイの場合、4人までプレイすることができます。

③ここで“PLAY”を選んでAボタンを押すと試合モードになります。



④コースの種類を選びます。

トラディショナル デラックス チャレンジ クラシック  
TRADITIONAL DELUXE CHALLENGE CLASSIC

⑤各プレイヤーの条件を決めます。

●プレイヤーの男女別を決めます。

●名前を登録します。

✦キー上下・左右でアルファベットを選びAボタンで入力。

最後に“END”を選んでAボタンで入力終わり。

●賞金を決めます。

画面の数値は賞金額の  
トータルです。

●コントローラーを選びます。

PAD1……コントローラーⅠ

PAD2……コントローラーⅡ

⑥天気を選びます。

☆⑤はプレイヤーの人数分だけそれぞれに行います。  
すべてを決定すると試合がはじまります。



# ■トレーニングで練習してみよう。

れんしゅう  
トレーニング  
(TRAINING)

- ★操作は<sup>そうさ</sup>十字キーの<sup>じょうげ</sup>上下または<sup>さゆう</sup>左右で<sup>いどう</sup>カーソルを移動させ<sup>えら</sup>選び、Aボタンで<sup>けってい</sup>決定してください。Bボタンは<sup>けってい</sup>キャンセルです。(すべて決定するとキャンセルはできなくなります)
- ★ホールを<sup>えら</sup>選ぶときは<sup>さゆう</sup>十字キー<sup>えら</sup>左右で<sup>けってい</sup>選んでAボタン決定されます。

## ●STROKE (ストロークプレイの場合)

ばあい



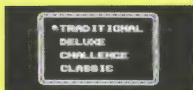
- ①<sup>じょうげ</sup>十字キー上下で<sup>スト</sup>カーソルを<sup>スト</sup>"STROKE"に<sup>あ</sup>合わせてAボタン<sup>お</sup>を押します。



- ②<sup>なんにん</sup>何人で<sup>き</sup>プレイするかを決めます。<sup>ばあい</sup>ストロークプレイの場合、<sup>にん</sup>4人までプレイすることができます。



- ③ここで<sup>トレーニング</sup>"TRAINING"を<sup>えら</sup>選んでAボタン<sup>お</sup>を押すと<sup>お</sup>トレーニングモードになります。



④コースの種類<sup>しゅるい えら</sup>を選びます。

トラディショナル TRADITIONAL チャレンジ CHALLENGE	デラックス DELUXE クラシック CLASSIC
---	-------------------------------------

⑤1～9まで好きなホール<sup>す えら</sup>を選びます。

トレーニングのときは順番<sup>じゅんばん まわ</sup>に回<sup>まわ</sup>るのではなく、自由<sup>じゆう</sup>に選<sup>えら</sup>べます。だから、苦手<sup>にがて</sup>なホールはこれで何<sup>なん</sup>度も練習<sup>れんしゅう</sup>できるのです。



⑥天気<sup>てん き えら</sup>を選びます。

おおむね選<sup>えら</sup>んだ天気<sup>てん き</sup>の状態<sup>じょうたい</sup>でプレイできます。



各ホールとも終了<sup>しゅうりよう</sup>すると、①の画面<sup>がめん もど</sup>に戻ります。プレーヤーの順番<sup>じゅんばん</sup>はそのホールがはじまるときに出る右の画面<sup>で みぎ がめん</sup>に表示<sup>ひょうじ</sup>されます。トレーニングを終わ<sup>お</sup>りたいときは、Bボタンでキャンセルします。

# ● SKINS (スキズマッチの場合)<sup>ば あい</sup>



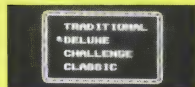
①<sup>じょうげ</sup>十字上下でカーソルを<sup>スキズ</sup>"SKINS"  
に合わせ<sup>あ</sup>てAボタンを押しま  
す。



②何人<sup>なんにん</sup>でプレイするかを<sup>き</sup>決めま  
す。スキズマッチの場合、  
4人<sup>にん</sup>までプレイすることがで  
きます。



③ここで<sup>トレーニング</sup>"TRAINING"を<sup>えら</sup>選ん  
でAボタンを押すと<sup>お</sup>トレーニ  
ングモードになります。



④コースの<sup>しゅるい</sup>種類<sup>えら</sup>を選びます。

<sup>トラディショナル</sup> TRADITIONAL	<sup>デラックス</sup> DELUXE
<sup>チャレンジ</sup> CHALLENGE	<sup>クラシック</sup> CLASSIC

⑤1～9まで<sup>す</sup>好きなホールを選びます。プレイの方法は、  
おおよそストロークプレイのときと同じですが、スキ  
ズマッチの場合、先にそのホールを相手より良いス  
コア<sup>しょうりょう</sup>で終了したプレイヤーでそのホールは終了です。  
次の<sup>つぎ</sup>パット<sup>い</sup>を入れても相手<sup>あいて</sup>に追いつかない場合には、  
パットは<sup>しょうりやく</sup>省略されます。

⑥<sup>てんき</sup>天気<sup>えら</sup>を選びます。

☆トレーニングモードではスコアは<sup>ひょうじ</sup>表示されません。

# みかた ■スコアボードの見方

## ☆ストロークプレイのスコア

●コース名

●プレーヤー名

●ホールごとのプレイヤーのスコア

●コースの規定打数の合計

●バー数(規定打数)

●ホールNoもしくはホール名

HOLE	PAR	PLAYER 1	PLAYER 2
1	3	4	5
2	4	5	6
3	3	4	5
4	4	5	6
5	3	4	5
6	4	5	6
7	3	4	5
8	4	5	6
9	3	4	5
10	4	5	6
11	3	4	5
12	4	5	6
13	3	4	5
14	4	5	6
15	3	4	5
16	4	5	6
17	3	4	5
18	4	5	6
TOTAL	18	12	

## ☆スキンスマッチのスコア

●コース名

●各ホールの勝者名

●各プレイヤーの獲得賞金の合計

●ホールの持ち点数

●ホールNoもしくはホール名

●プレーヤー名

HOLE	PRIZE	WINNER
1	500	JOE
2	500	JOE
3	500	JOE
4	500	JOE
5	500	JOE
6	500	JOE
7	500	JOE
8	500	JOE
9	500	JOE
10	500	JOE
11	500	JOE
12	500	JOE
13	500	JOE
14	500	JOE
15	500	JOE
16	500	JOE
17	500	JOE
18	500	JOE
PLAYER TOTAL		15000

スキンスマッチでは、各ホールの勝負が引き分けのとき賞金は次のホールに繰り越しされます。



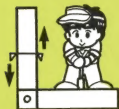


## ■パットの仕方 かた

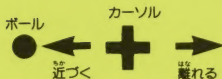
パットを行う前に必ず、**+**キーでカーソルを動かして全体を見てみましょう。



①**+**キー上下左右に動かして、カーソル“+”をパットしたい方向に置きます。



※このとき、ホール内のカーソル“+”がボールから離れるほど、左下の縦ゲージのラインが上へ上がっていきます。このゲージのラインまでバックスイングすれば、普通の状態の芝（起伏もなく平）なら“+”の場所までボールは転がりますという目安になるのです。（天気は晴れするとき）



ボールをより強くパットしたいならこのラインを下の方に設定して、ライン以上にバックスイングをしてください。

- ① A ボタンを押すと、バックスイング（赤のラインが動く）がスタートします。



※ここで何もしないと3回ゲージを上下して自動的にバットしてしまいます。

- ③ もう一度 A ボタンを押すとバックスイングの最高位置が決まります。



- ④ 赤いラインが縦のゲージから下がって、横のゲージに移ったら好きなところでさらに A ボタンを押すとバットされます。



★ バッティングポイントの打ち分け。



☆ ボールの<sup>ころ</sup>転がり方は<sup>かた</sup>天気でも<sup>てん き</sup>変わります。<sup>か</sup>曇<sup>くもり</sup>や雨<sup>あめ</sup>だと<sup>はれ</sup>晴<sup>ころ</sup>のときより<sup>ころ</sup>転がりに<sup>はれ</sup>くくなります。



ファイン

おおよそ晴



クラウディ

おおよそ晴と曇



クワクワイ

おおよそ雨と曇



レイニイ

おおよそ雨

☆ 芝目<sup>しばめ</sup>にも注意<sup>ちゅうい</sup>しよう。グリーン上<sup>じょう</sup>の▲や△は微妙<sup>びみょう</sup>なグリーン<sup>きふく</sup>の起伏<sup>きふく</sup>をあらわしています。ボールを<sup>う</sup>打<sup>う</sup>つときよく<sup>かんが</sup>考<sup>かんが</sup>えて<sup>ほうこう</sup>方<sup>ほうこう</sup>向<sup>つよ</sup>、強<sup>つよ</sup>さを<sup>き</sup>決<sup>き</sup>めて<sup>き</sup>く<sup>き</sup>ださい。



△の向<sup>む</sup>いている  
ほうこう ころ やす  
方向<sup>ほうこう</sup>に転<sup>ころ</sup>がり易<sup>やす</sup>  
くなる。

■ギブアップ! <sup>れんしゅう ぶ ぞく きみ ひつよう</sup>練習<sup>れんしゅう</sup>不足<sup>ぶ ぞく</sup>の君<sup>きみ</sup>には必要<sup>ひつよう</sup>だね!

<sup>かく</sup>各<sup>かく</sup>ホールとも<sup>だ い じょう</sup>10打<sup>だ い じょう</sup>以上<sup>じょう</sup>パット<sup>じょう</sup>を<sup>じ どう て き</sup>する<sup>じ どう て き</sup>と自動<sup>じ どう て き</sup>的にギブアップ<sup>じ どう て き</sup>になり、スコア<sup>だ き ろく</sup>には10打<sup>だ き ろく</sup>と記録<sup>だ き ろく</sup>されます。

10打<sup>だ</sup>より少<sup>すく</sup>ないときでも、SELECT<sup>セレクト</sup>ボタン<sup>お</sup>を押<sup>お</sup>すとギブアップ<sup>お</sup>かどうか<sup>イエス</sup>きいて<sup>えら</sup>きますので、ギブアップ<sup>えら</sup>ならYES<sup>えら</sup>を選<sup>えら</sup>んでください。

Made in Japan

# Mini-Puett

## ▶ STAFF

EXECUTIVE PRODUCER : SATOSHI HONDA

CO-PRODUCER : YASUHO TANAKA

PRODUCER : HARUNOBU KOMORI

DIRECTOR : TOSHIYUKI NAGAI

TAKEYUKI KASAKURA

PROGRAM : NASC

GRAPHICS : ACC

MUSIC : MEKANO

COVER DESIGN : YOSHIMI KOBAYASHI

ILLUSTRATION : MASATO KANAMONO

HIROYA KATOH

TOMOKO TAMIYA

MANUAL : YOSHIMI KOBAYASHI

MITSUTOSHI YAJIMA

THANKS : LUM TETSUYA

JOE MICHIO

TIGER MIYAZAKI

"MUTSUKI" IGARASHI

NEMO



NINTENDO VERSION by ©1991 A wave, INC.

Original product developed by Artech Digital Entertainments.

© 1987, 1988, 1989 by Accolade, Inc. Licensed in conjunction with JPI.

## ご注意

～シャープ社製マイコンピューターテレビC1(型式19-C)をご使用のお客様へ～  
天気を「RAINY」に設定しますと画面が白くなり、ゲームに支障をきたす場合がございます。その際には、「RAINY」以外の天気を設定してください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です。



発売元

A wave, INC.